

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

EXPLORATION DES DÉCALAGES PERCEPTIFS  
DANS LA REPRÉSENTATION PICTURALE DU PAYSAGE  
À TRAVERS UNE PRATIQUE DE LA VIDÉO ET DE L'INSTALLATION

MÉMOIRE-CRÉATION PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR  
JOANNA EMPAIN

OCTOBRE 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## **REMERCIEMENTS**

Je remercie mon directeur de maîtrise Jean Dubois, professeur à l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM, pour ses précieux commentaires qui ont enrichis considérablement ma recherche-crédation.

Je remercie le CIAM et particulièrement Martin Pelletier, chargé de projet, pour leur soutien matériel et technique dans la réalisation de mon projet de fin de maîtrise.

Et pour terminer, je remercie Dyane Raymond, pour ce dernier regard éclairé qu'elle a posé sur mon texte.

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	iv
RÉSUMÉ.....	v
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I DE L'ESPACE PICTURAL À L'ESPACE VIDÉOGRAPHIQUE.....	3
1.1 La peinture, image-matière.....	4
1.2 La vidéo : manipuler l'image dans le temps.....	8
1.3 Fragmentation de l'image-temps.....	10
CHAPITRE II LES CULTURES DU PAYSAGE ET LE DÉCALAGE PERCEPTIF.....	14
2.1 Le paysage : une pluralité de regards .....	15
2.2 Le décalage perceptif : de l'espace perçu à l'espace représenté.....	18
2.3 Le paysage comme surface de création.....	22
CHAPITRE III MISE EN ESPACE DU PAYSAGE VIDÉOGRAPHIÉ.....	25
3.1 Spatialisation du montage temporel : de la monobande à l'installation.....	26
3.1.1 Un parcours urbain.....	26
3.1.2 Un paysage interactif.....	30
3.2 Recadrer le paysage : une reconfiguration du regard.....	33
CONCLUSION.....	40
BIBLIOGRAPHIE.....	43
ANNEXE.....	45



## LISTE DE FIGURES

### Figure

1.1	<i>Mar...</i> , images fixes extraites de la vidéo, 1998.....	8
1.2	<i>Syntonie d'un regard</i> , images fixes extraites de la vidéo, 2004.....	11
2.1	<i>Mouvances</i> , images fixes extraites de la vidéo, 2005.....	19
2.2	<i>Mar...</i> , images fixes extraites de la vidéo, 1998.....	21
2.3	<i>Syntonie d'un regard</i> , images fixes extraites de la vidéo, 2004.....	22
3.1	<i>Ubiquités paysagères</i> , images fixes extraites de la vidéo, 2005.....	27
3.2	<i>Ubiquités paysagères</i> , images fixes extraites de la vidéo, 2005.....	28
3.3	<i>Ubiquités paysagères</i> , images fixes extraites de la vidéo, 2005.....	30
3.4	<i>Passages</i> , images fixes extraites de la vidéo, 2005.....	31
3.5	<i>Expérimentation 1</i> , images fixes extraites de la vidéo, 2006.....	35
3.6	<i>Expérimentation 2</i> , images fixes extraites de la vidéo, 2006.....	36
3.7	<i>Expérimentation 2.</i> , images fixes extraites de la vidéo, 2006.....	36
3.8	<i>Expérimentation 2</i> , images fixes extraites de la vidéo, 2006.....	38

## RÉSUMÉ

Regarder un paysage, s'en imprégner par tous les sens et le représenter fait apparaître souvent un écart entre la réalité, « ce que je vois et *sens* », et sa représentation, « ce dont je me souviens ». Dans ma pratique, je m'intéresse à ce décalage entre la première perception et ce qui en restera. En travaillant le thème du paysage en tant que métaphore de la recherche identitaire, j'ai exploré à travers la vidéo et l'installation les différentes stratégies, autant formelles que conceptuelles, pour rendre compte de l'expérience du paysage : l'inscription, par exemple, de la subjectivité du regard dans une représentation picturale du paysage en vidéo et en installation.

En tenant compte de l'influence de la peinture dans ma démarche, j'ai examiné la façon dont certains procédés, inspirés par l'esthétique picturale chinoise et par certains peintres modernes comme Piet Mondrian et Mark Rothko, ont eu un impact sur le regard que je pose sur mon environnement et sa représentation (ou sur mon travail vidéographique). Je me suis intéressée spécialement au paysage et de manière particulière à la construction du regard à travers des cultures distinctes, l'occidentale et celles de l'Asie orientale (essentiellement les chinoise et japonaise). Par la mixité de ces regards, j'ai examiné à travers une démarche surtout expérimentale, la notion de *décalage perceptif* comme un élément reconstituteur.

Cette recherche autant théorique que pratique a engendré une réflexion non seulement sur la question de la *mise en espace* de l'expérience paysage, mais aussi sur la façon dont la perception de la réalité dépend de facteurs autant individuels (le vécu, l'origine, etc.) que collectifs (la culture, la société, la géographie, etc.). Les projets réalisés m'ont permis d'étudier le dialogue entre les différents éléments constituant l'oeuvre (l'audio, la vidéo, le dispositif et le lieu de diffusion) en m'inspirant de la notion de *hors cadre*, interstice (ou ouverture) qui constitue selon moi un espace où chacun peut construire son propre *paysage*.



## INTRODUCTION

En me déplaçant d'un lieu à un autre, j'observe et je m'imprègne d'informations autant visuelles que sonores, que je filme si les lieux m'interpellent. Ce travail, à partir d'échantillons de temps et d'espace, résidus visuels et sonores de paysages vécus et filmés, m'amène à m'interroger sur les enjeux des stratégies que j'utilise pour reconstituer à partir de ce matériel audio et vidéo, de nouveaux espaces vidéographiques. Ainsi, c'est dans la manipulation et l'altération du paysage filmé que s'opère la transformation de divers lieux réels, en un seul réinventé. Le point de départ de ma recherche est donc ce décalage entre la perception et la représentation de l'espace. C'est par une représentation picturale du paysage, comme une façon de manipuler l'image vidéographique et le son, que j'expérimente des traitements, matérialisant un regard plurisensoriel sur l'espace. Ainsi, l'exploration de différentes stratégies, autant formelles et techniques que conceptuelles, servant à incarner la spatialisation d'impressions perceptuelles de l'espace, m'amènera à voir comment par une représentation picturale du paysage s'inscrit la subjectivité du regard et ceci dans le cadre d'une installation vidéo. Pour ce faire, j'explorerai à travers divers projets et expérimentations le passage d'une réalité filmée à sa représentation. En termes théoriques, je réaliserai d'une part une recherche sur les différents modes de représentation de l'espace (particulièrement celle du paysage) dans le domaine de la peinture et je m'intéresserai à la question de la vidéo en me concentrant sur des réalisations dans lesquelles le travail de l'image et sa mise en espace jouent un rôle prédominant au niveau de la représentation.

Ainsi, dans le premier chapitre, en tenant compte de l'influence de la peinture dans ma démarche, je vais me pencher sur les façons dont je me suis approprié certains procédés picturaux dans mon travail vidéographique, en soulignant le passage de la peinture à la vidéo. Dans le deuxième chapitre, je vais, d'une part, tenter de définir la notion de paysage à travers deux cultures distinctes, la culture occidentale et les cultures de l'Asie orientale, et d'autre part, je vais aborder la notion de *décalage perceptif* dans mon travail vidéographique à travers le regard que je pose sur le paysage.

Et dans le troisième et dernier chapitre, je vais poursuivre ma recherche sur la question du paysage en tant que reflet de mon rapport au territoire à travers la mise en espace de l'image et du son.

## CHAPITRE I

### DE L'ESPACE PICTURAL À L'ESPACE VIDÉOGRAPHIQUE

Comme l'éprouvait Tchang Tsao au VIII<sup>e</sup> siècle, l'apport du monde extérieur (wai) est nécessaire au peintre, mais l'imagination créatrice est le maître d'oeuvre, et c'est au-dedans (nei) qu'elle oeuvre.

Nicole VANDIER-NICOLAS, *Esthétique et peinture de paysage en Chine (des origines au Song)*, p.44

Issue d'une famille d'artistes, l'art, et plus particulièrement la peinture, a d'une certaine façon, modelé mon regard sur les choses et surtout m'a amenée à m'engager dans la création. C'est par le médium de la peinture que j'ai commencé à m'intéresser à la notion d'espace. Ma recherche se centrait essentiellement sur l'espace pictural comme une représentation de l'étendue indéfinie qui nous entoure. La toile devenait une aire de circulation dans laquelle des formes abstraites, appliquées sur des aplats de couleurs, se côtoyaient et s'organisaient pour laisser place à des paysages abstraits très influencés par l'esthétique picturale chinoise ainsi que par certains peintres modernes tels Piet Mondrian et Mark Rothko. Dans ce chapitre, je vais donc me pencher sur les façons dont je me suis approprié certains procédés picturaux dans mon travail vidéographique, en soulignant le passage de l'image-matière à l'image-lumière.



## 1.1 La peinture, image-matière

Mon travail en peinture a d'abord été largement influencé par l'esthétique picturale chinoise. Bien qu'en provenant d'une culture différente à la mienne, la peinture chinoise, du paysage à la calligraphie, m'a toujours été très familière<sup>1</sup> et m'a ouverte à une tout autre façon de percevoir et de représenter la réalité. La pensée chinoise, à la base de toute pratique artistique (comme la poésie, la peinture, le théâtre, etc.) s'inspire d'une philosophie fondamentale qui propose une conception précise de la cosmologie, de la destinée humaine et surtout du rapport entre l'homme et l'univers. Comme l'explique F. Cheng dans son ouvrage *Vide et Plein, le langage pictural chinois*, l'esthétique chinoise est fondée sur une conception organiciste de l'univers et propose un art, qui tend depuis toujours à recréer un microcosme total dans lequel prime l'action unificatrice du Souffle-Esprit<sup>2</sup>, où le Vide même, loin d'être synonyme de flou ou d'arbitraire, est le lieu interne où s'établit le réseau des souffles vitaux. Aussi, dans la culture chinoise, l'art pictural est considéré comme un art suprême par rapport aux autres arts, et vise à créer, plus qu'un cadre de représentation, un lieu médiumnique entre la réalité et le monde des idées. (Cheng, 1989, p.11)

Ce que je trouve intéressant dans cette pensée c'est la relation que maintient l'art avec l'art de vivre; le geste créateur devient une forme concrète d'accomplissement pour l'homme et non une fuite de la réalité ou une recherche purement esthétique. C'est dans cet esprit que je me suis intéressée à l'esthétique picturale chinoise et plus particulièrement à la notion de Vide. À l'origine, la notion du Vide faisait partie d'une conception globale du monde qui tentait de donner une explication, tant spirituelle que rationnelle, de l'univers. Elle est apparue tout d'abord dans le texte fondateur de la civilisation chinoise, *Le livre des mutations* (ou le *I ching*), dont l'idée essentielle est celle du changement qui régit toute chose et qui règle la relation entre les trois Entités: le Ciel, la Terre et l'Homme. Cependant, ce sont des philosophes de l'école taoïste qui ont fait du Vide l'élément central de leur système de pensée, qui lui-même inspirera et guidera à son tour l'élaboration de la théorie esthétique chinoise. Ainsi, c'est, entre autres, à travers l'art pictural que sera mise en pratique la pensée chinoise et plus particulièrement la notion du Vide : « Lié à l'idée des souffles vitaux et du

<sup>1</sup> Ma mère, Hélène Belzer, artiste peintre, s'intéresse depuis bien des années aux cultures de l'Asie orientale et particulièrement à l'esthétique picturale chinoise et à la pensée taoïste.

<sup>2</sup> Pour plus de détails sur ce concept, l'ouvrage *Souffle-esprit* de François Cheng, Ed. Seuil, 1989.



principe d'alternance Yin-Yang, il [le Vide] constitue le lieu par excellence où s'opèrent les transformations, où le Plein serait à même d'atteindre la vraie plénitude.» (Cheng, 1989, p.45)<sup>3</sup>.

Dans la pensée chinoise la notion de Vide a un rôle dynamique et agissant qui relie les éléments entre eux : «C'est le point nodal tissé du virtuel et du devenir, où se rencontrent le manque et la plénitude, le même et l'autre.» (Cheng, 1989, p.61). Dans la pratique de la peinture, et plus particulièrement dans la peinture de paysage, le Vide est représenté par divers éléments comme l'image de la vallée « [...] portant toutes choses en son sein, elle les contient sans jamais se laisser déborder ou tarir.», (Cheng, 1989, p.56) ou l'image de l'eau «[...] qui comme les souffles, apparemment inconsistants, pénètre partout et anime tout.» (Cheng, 1989, p.57). Et c'est par le trait de pinceau que s'incarne le trait d'union entre l'homme et le surnaturel: «Le trait est à la fois le souffle, le Yin-Yang, le Ciel-Terre, les dix mille êtres,, tout en prenant en charge le rythme et les pulsions secrètes de l'homme.» (Cheng, 1989, p.73).

Dans mon travail en peinture je me suis essentiellement inspirée de deux *stratégies* propres à l'esthétique picturale chinoise. Tout d'abord, je me suis intéressée à la notion de Vide comme élément stimulant l'imaginaire du regardeur. La peinture chinoise accorde une grande importance à l'imaginaire dans l'appréciation et la représentation des paysages, ce qui a engendré une codification de ce type d'esthétique, autant dans le vocabulaire que dans la façon de représenter les paysages. Des processus métaphoriques sont mis en place par lesquels se transmettent les possibles sens du paysage, plutôt que son apparence. Le Vide, souvent figuré par des espaces blancs, est un des processus métaphoriques à travers lequel le peintre convie l'imaginaire du spectateur. Aussi, je me suis intéressée au bouleversement de la perspective dans la représentation de paysages dans l'art chinois. Dans l'esthétique picturale chinoise, le Vide tend à harmoniser la relation nature-homme et tableau-spectateur. En effet, contrairement à la perspective linéaire qui par sa représentation met la nature à distance, la perspective utilisée dans les paysages des peintres chinois s'ingénie à attirer l'oeil de l'observateur dans la représentation sans abstraire le sujet de l'objet (Berque, 1995, p.109).

---

<sup>3</sup> L'esthétique picturale chinoise est une pensée qui a été traduite et qui est donc complexe à expliciter dans mes propres mots. Afin d'éclaircir mon propos j'ai adjoint à mon texte un certain nombre de citations pour éclaircir mon propos.



Mon travail en peinture s'est inspiré de ces façons de faire. Ainsi, m'appropriant le principe du Vide, que j'ai étroitement lié à la respiration et au rythme du pinceau sur la toile, j'ai mis en place un langage qui m'aidait à composer *d'un seul trait*, un peu comme dans la calligraphie chinoise, des espaces, paysages abstraits empreints de signes et de couleurs. La série de tableaux réalisés à cette époque m'a fait évoluer au niveau de la composition de l'espace pictural. Le concept du Vide, cet *espace entre*, m'a fait percevoir l'espace de création différemment établissant ainsi un dialogue entre les formes (les Pleins) et les espaces entre les formes (les Vides). Le principe du Vide est à mon sens plus qu'une façon de faire, c'est une façon de percevoir l'espace et les éléments qui le constituent. Et ce qui est très intéressant dans cette notion c'est la manière dont les artistes, dans l'esthétique picturale chinoise, ont développé des stratégies pour reproduire ce regard subjectif qui pénètre à l'intérieur du paysage. Ces stratégies, comme par exemple le rabattement des plans de perspective, et cette forme d'effacement atmosphériques constituent encore aujourd'hui dans mon travail vidéographique une source d'inspiration. Mais nous verrons cela plus loin lorsque je parlerai de la vidéo *Syntonie d'un regard* (2004).

Parallèlement à l'art pictural chinois je me suis intéressée à la peinture abstraite moderne en Occident, ce qui m'a ouverte à une autre façon d'aborder l'espace pictural. La perception et la représentation orientale de l'espace dans la peinture de paysage offrent une vision qui tend à nous faire pénétrer dans l'espace, à «visiter en esprit le paysage» (Berque, 1995, p.74). En Occident, la représentation du paysage classique, comme je le mentionne au début de ce chapitre, a établi une distance entre la nature et le sujet. Dans la peinture abstraite moderne par contre la représentation de l'espace est complètement différente.

Ainsi, des artistes de l'avant-garde (Vassily Kandinsky, Paul Klee, Mondrian, etc.) et plus tard de l'expressionnisme abstrait (Rothko, Pollock, Kline, etc.), en rompant avec la tradition occidentale, c'est-à-dire avec les canons de la représentation qu'avait légitimés la Renaissance, se sont intéressés à une autre façon de représenter la réalité. En effet, l'abstraction en peinture a amené les artistes à renouveler leur regard sur la réalité pour en faire ressortir d'autres éléments beaucoup plus subjectifs et ceci essentiellement par le travail de la matière qui est devenu, dans certains cas, la finalité même de l'oeuvre. Parmi ces peintres, ce sont principalement les oeuvres de Piet Mondrian et de Mark Rothko qui m'ont inspirée. Leurs peintures sont, selon moi, des espaces qui nous ouvrent à un monde de représentations et de sensations où la couleur et l'organisation de l'espace pictural nous



amènent dans une autre dimension, plus subjective, plus intime et spirituelle. Par un jeu de couleurs et de formes, ils font littéralement plonger le regardeur dans l'oeuvre pour lui faire vivre une expérience de l'espace. Dans *Broadway Boogie-Woogie* (1942-43) de Piet Mondrian, l'espace, représenté par une grille irrégulière peinte en jaune, rouge et bleu, fait allusion au rythme rapide et saccadé du *Boogie-Woogie* ainsi qu'à la grille propre à l'espace urbain newyorkais. L'artiste offre une structure spatiale que le regardeur va s'approprier pour reconstruire un espace subjectif, car très personnel, oscillant entre l'abstraction et la figuration. Aussi, *Yellow, Orange, Red on Orange* (1954), ce tableau abstrait de grandes dimensions de Mark Rothko, donne l'illusion, autant physique que mentale, de pénétrer un espace dans lequel le regard se promène. Cette toile va au-delà de la représentation formelle et engendre une expérience picturale presque sensuelle, par l'entremise, entre autres, du *jeu* entre les différents aplats de couleurs. Découvrir les oeuvres de ces artistes ainsi que l'esthétique picturale chinoise m'a amenée à m'ouvrir à une autre façon de percevoir l'espace en m'intéressant particulièrement à l'abstraction et aux grands formats propices à un travail immersif.

Après cette période, que je considère d'apprentissage, j'ai ressenti le besoin d'explorer de nouvelles techniques comme la photographie et la sculpture sur pierre. D'abord, parce que je voulais me rapprocher de la réalité, pas forcément pour retourner au figuratif, mais plutôt pour l'utiliser comme matière première à manipuler. De plus, il me fallait sortir du cadre et de la bidimensionnalité pour expérimenter l'espace. Ces différentes explorations m'ont naturellement menée vers l'installation et la vidéo, média qui permet de capturer la réalité et de la manipuler. En passant de la peinture, médium où la matière incarne le sujet, à la vidéo, média dont la lumière le fait apparaître, le travail sur la matérialité de l'image<sup>4</sup> et sa composition (qui en vidéo s'incarne par le montage) demeure centrale dans ma pratique.

## 1.2 La vidéo : manipuler l'image dans le temps

La vidéo et particulièrement la caméra m'ont tout de suite fascinée. Pouvoir documenter spontanément des lieux ou des situations à des moments précis, ce «direct», spécifique de la vidéo,

---

<sup>4</sup> J'utilise les termes *matérialité de l'image* dans le sens de tous les éléments visuels qui peuvent constituer l'image comme la texture, l'éclairage, la couleur, etc.



m'a permis de poursuivre mon travail sur la représentation de l'espace en y ajoutant un espace mnémonique. Dès mes premières oeuvres vidéographiques, je m'interrogeais sur l'impossibilité de reconstruire un souvenir tel qu'il était à l'origine. Comment le souvenir se construit-il? Et comment le représenter? Ces questions m'ont amenée à rechercher un langage visuel et sonore pour reconstituer le lien entre le passé (mes souvenirs) et le présent.

Ainsi la vidéo *Mar...* (1998) annonce une série d'explorations dans lesquelles le paysage filmé devient une matière première pour exprimer mon rapport à un espace à la fois réel et subjectif. Le montage est devenu une façon de me réapproprier ces lieux filmés pour exprimer un état d'âme ou un souvenir. Cette bande vidéo a été réalisée à partir d'un plan-séquence de la mer tourné sur un bateau de ligne entre Ibiza et Formentera, deux îles situées dans la Méditerranée où j'ai vécu mon enfance. Par un travail de fragmentation de l'image, la séquence de base a été recomposée pour suggérer la reconstruction d'un souvenir. (voir Fig. 1.3)



Fig 1.1, *Mar...*, 1998

Cette séquence tente de rebâtir l'idée d'un trajet évoquant la mélancolie mais aussi la répétition qui accompagne tous les départs et les arrivées aux endroits qui nous sont chers. Dans cette vidéo le travail du son est essentiel, il renforce l'idée d'un va-et-vient entre le présent et le passé, entre le souvenir et sa représentation. Ainsi, les différents sons évoquent deux temps; d'une part le présent avec un bruit de mer rythmée de respirations et d'autre part le passé avec une brève mélodie ponctuée du son d'une machine à écrire qui souligne l'idée de construction et d'écriture vidéographique. Dans ce cas-ci l'idée d'écriture vidéographique n'est pas le désir de créer un récit à partir d'images vidéos, mais plutôt une façon de donner la parole au son et à l'image en transformant et en altérant la matière vidéographique. Dans la vidéo *Mar...* (1998) l'image et le son deviennent donc le véhicule de souvenirs, d'une mémoire visuelle et sonore, traces d'un passé que je tente de



raviver pour en faire une expérience nouvelle, essentiellement plastique, du lieu évoqué. Je mentionne cette oeuvre, car je la considère marquante dans mon corpus vidéographique. C'est un premier travail vidéo qui, selon moi, effectue une transition entre l'espace figé de la peinture et l'*espace mouvement* de la vidéo où temps et espace se conjuguent pour créer une nouvelle réalité.

Ce passage du filmé (la séquence capturée) au recomposé (le montage vidéo et sonore) m'amène à présenter certaines oeuvres de Bill Viola qui ont été pour moi une grande source d'inspiration et d'apprentissage. Viola est un pionnier de l'art vidéo et c'est à partir de ces oeuvres qu'un déclic s'est produit entre mon travail de création et le médium de la vidéo, tout à fait nouveau pour moi à cette époque. Bien que le travail actuel de Bill Viola m'inspire moins aujourd'hui, sa démarche et surtout sa pensée demeurent très pertinents. Ce qui m'a particulièrement interpellée dans son travail c'est son utilisation de la vidéo, qu'il manipule pour rendre compte d'une réalité sous-jacente. En effet, certaines de ses vidéos nous révèlent des espaces en dehors du temps dans lesquels la représentation sensible de la spatialité environnante où temps et espace dialoguent, présentent une réalité subjective dans laquelle la matière (ici la vidéo) et l'organisation de cette matière constituent l'oeuvre. Je pense en particulier à deux oeuvres *Reflecting Pool* (1979), et *Chott-el-Djerid, Portrait in Light And Heat* (1980).

Dans *Reflecting Pool* (1977-79), on voit un homme qui sort de la forêt et qui se prépare à plonger dans une piscine. Il saute et son corps se fige, en suspens, dans l'air. Son reflet dans l'eau a disparu. Dans cette vidéo, Bill Viola sculpte le temps dans la matière vidéo et la manipule. La vidéo, ce média du direct, technologique et froid, se transforme en une matière malléable. À partir d'une réalité capturée par la caméra tout devient possible. Ensuite, ce qui m'a intéressée dans la bande *Chott-el-Djerid* (1980) est l'état intermédiaire, entre réalisme et abstraction qu'offrent les images du désert. Bill Viola, en s'appropriant un phénomène physique naturel, le mirage, nous amène au-delà du visible et fait de ce " mensonge objectif " une vérité subjective! (Barron, 2006) Pour Viola, la caméra est un outil de perception du monde qui nous entoure, qui lui permet de mieux l'analyser, le décrire et le comprendre. L'image vidéo devient alors un intermédiaire entre le visible du monde physique et l'invisible de la dimension métaphysique. La caméra vidéo capte ainsi une réalité qui n'est finalement que la preuve même de ce manque ou de ce vide : « The camera was making me aware, in a literal practical sens, that this was just a world of appearances » (Raney, 2003, p.74).



Son approche de la vidéo est, en fin de compte empreinte de la pensée orientale, en particulier le Zen (Japon). En effet dans les différentes philosophies orientales, comme le bouddhisme, et l'islamisme mystique, ce que perçoit l'oeil n'est pas forcément réel, ce qu'on voit n'est qu'un monde d'apparences (Raney, 2003, p.73). Bill Viola s'est inspiré de cette pensée dans sa façon de s'approprier la vidéo et plus particulièrement la caméra. Sa manière de travailler ce média technologique comme le ferait un maître de peinture zen, c'est-à-dire en utilisant la réalité comme une matière première pour représenter *l'au-delà*, m'a beaucoup inspirée.

De même mon travail vidéographique se rapproche de cette façon très orientale de percevoir le monde; les lieux que je filme deviennent dans mon processus de création une matière première pour réfléchir sur mon propre rapport à l'espace. Par la manipulation des séquences vidéo s'entame un dialogue entre les lieux géographiques filmés et ceux, plus subjectifs, que je construis. Cette possibilité de manipuler l'image et le son dans le temps est une des spécificités de la vidéo qui m'a amenée à poursuivre mon exploration sur la représentation de l'espace, en me centrant spécifiquement sur la fragmentation de *l'image-temps*.

### 1.3 Fragmentation de l'image-temps

Après la réalisation de la vidéo *Mar...* (1998) et de quelques autres bandes sur le même thème, j'ai compris que ce n'était pas forcément le souvenir comme une tentative de reconstituer notre passé intime qui m'intéressait, mais plutôt le souvenir comme un *espace* altéré par le temps qui passe. La vidéo, médium du direct et matière malléable, est devenue l'outil parfait pour capturer la réalité et la manipuler afin de créer de nouveaux espaces vidéographiques. C'est dans cette approche de la vidéo que depuis plusieurs années déjà je déconstruis et reconstruis des paysages, qu'ils soient naturels ou urbains. Cette démarche, liée à mon expérience personnelle, s'apparente à la recherche identitaire qui, elle aussi, procède par un jeu de déconstruction et de reconstruction, fondé sur un appel de la mémoire avec toutes les difficultés que les jeux de la mémoire comportent. En effet, l'identité d'une personne ou d'une communauté se forme à partir d'une mémoire et d'un territoire. Par son processus de captation d'images et de sons et par le montage, la vidéo me permet d'explorer le rôle de la mémoire dans notre perception de l'espace et plus largement dans notre regard sur le monde. La caméra va incarner cette mémoire grâce à laquelle je capture des lieux où je transite. C'est par la



manipulation de ces instants filmés que se crée alors un lien entre l'espace passé et l'espace présent donnant naissance à de nouvelles spatialités où réalité et subjectivité se juxtaposent. Fragmentation et transformation de l'image, superpositions et recomposition des séquences, le média devient l'expression même de cette recherche identitaire, qui à travers le paysage tente de s'approprier l'espace présent.

C'est dans la monobande *Syntonie d'un regard* (2004) que j'ai débuté ma recherche sur *l'instabilité du regard* à travers la reconstruction d'un paysage au bord du fleuve Saint-Laurent. Cette vidéo réalisée au début de la maîtrise est un travail vidéographique dans lequel je poursuis mon exploration sur la difficulté de reconstruire telle quelle, la réalité perçue.

Ce projet est né lors d'un voyage en région; en l'espace de quelques semaines, j'ai vu beaucoup de paysages, à la fois différents et uniques, mais aussi similaires. Je me suis rendu compte que ce qui était semblable n'était pas les différents coins de pays, mais plutôt le regard que je posais sur ces espaces naturels. Toujours le même genre de cadre, le même mouvement de caméra (panoramique) le même type de paysage, des espaces vastes au bord de l'eau. C'est à partir de ce *regard* capturé par la caméra vidéo et par l'utilisation d'une structure formelle, celle de la mire de télévision, que j'ai reconstruit un paysage. Les mires de télévision servent de repère pour régler (ou syntoniser) la couleur et les gris des canaux de télévision. Dans ce projet j'ai voulu confronter le souvenir d'un paysage, idée subjective d'un lieu, à un outil, la mire, qui aide à la reconstruction de ce souvenir. (voir Fig 1.4)

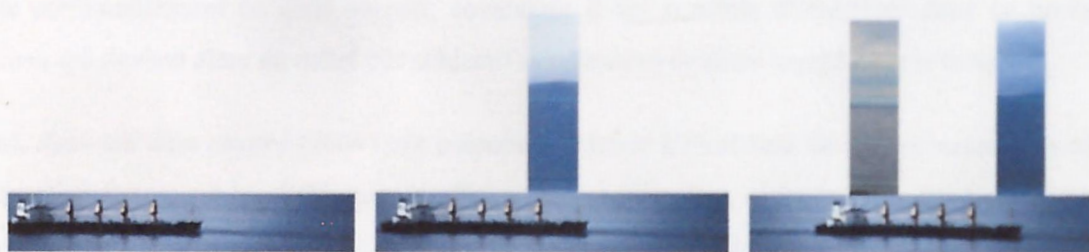


Fig 1.2, *Syntonie d'un regard*, 2004

Dans *Syntonie d'un regard* (2004) je revisite à nouveau le concept du Vide, en vidéo cette fois, et porte une attention particulière au rythme du montage et à la composition de l'image vidéographique. Le Vide est incarné par ce que j'appelle *l'espace entre*, ce souffle vital qui, telle une



respiration, rythme la lecture de l'oeuvre par le montage des images et du son. La construction de cette monobande est réalisée à partir de différents paysages ponctués dans le bas de l'image par un temps continu qui file, représenté par un bateau traversant lentement l'écran. Cette partie de l'image sert de base sur laquelle tout se construit et se crée. Les paysages-surfaces de cette vidéo manipulés, découpés et agencés tentent de reconstruire l'idée d'un paysage de bord de fleuve en créant un espace dans lequel de nouveaux éléments s'ajoutent pour combler ceux qui s'y soustraient. Ainsi, pendant qu'un paysage se dévoile lentement d'autres paysages parasitent le souvenir du paysage *réel*. Dans ce projet, la matière vidéographique s'est transformée en un jeu de Vide et de Plein, d'absence et de présence dans lequel l'imaginaire de chacun peut combler les vides.

Ainsi, ma recherche actuelle s'oriente essentiellement sur la transformation et l'altération de la réalité captée par la caméra vidéo. Le décalage entre *le filmé* et *le filmé manipulé* m'intéresse, car il opère, dans la réalisation de l'oeuvre, une modification du temps vidéographié tout en gardant une impression d'unité de lieu et donc d'espace. Dans notre perception de la réalité le regard est continu dans le temps, et ce qui est intéressant avec la vidéo, c'est la possibilité d'altérer ce temps filmé pour en faire un autre *temps*, celui de l'oeuvre. Bill Viola aborde d'ailleurs cette question dans un entretien réalisé par Raymond Bellour en 1984 : « [...] Il n'y a pas un instant de discontinuité, d'immobilité dans le temps. Quand on fait de la vidéo, on interfère dans ce processus continu, existant avant qu'on ait l'intention de s'en servir, c'est la grande différence entre la vidéo et le cinéma. » (Bellour, 1984). Pour Viola la vidéo, par sa spécificité du direct (« On déclenche, et aussitôt les circuits sont en activité, ça ronronne, ça marche », Bellour, 1984), est comme un oeil qui capte continuellement ce qu'il perçoit; cependant il est possible d'interférer dans ce processus continu, qui devient alors un reflet très subjectif et personnel de notre regard dans le temps.

Ainsi, *Syntonie d'un regard* (2004) m'a amenée à préciser à l'intérieur de ma recherche en maîtrise un questionnement sur les différentes stratégies, autant formelles, conceptuelles que techniques, qui servent à incarner la spatialisation d'impressions perceptuelles de paysages. Comme je l'ai mentionné, mon approche de la vidéo demeure très picturale, car je tiens à conserver mon regard et ma sensibilité de peintre dans le travail de l'image et du son, « matières premières » de l'oeuvre que j'effectue. Par contre, la dimension temporelle de la vidéo, absente dans la peinture, m'a amenée à m'intéresser à l'altération du temps filmé et donc du décalage entre la réalité et sa représentation. Le passage du médium de la peinture, dont la caractéristique est la matière, à la vidéo, média qui capte

la lumière, s'est produit petit à petit et je comprends maintenant que c'est là une façon de poursuivre ma réflexion à propos du décalage entre le perçu (l'expérience même du paysage) et le représenté (le même paysage, mais reconstitué).



## CHAPITRE II

### LES CULTURES DU PAYSAGE ET LE DECALAGE PERCEPTIF

Comment mon cher ami, rester insensible aux paysages? Bien que je ne les subisse, sans doute à la manière des peintres, ils produisent en moi la plus vive impression : morale et matérielle à la fois. Je n'y échappe pas. Je ne puis d'eux, non plus, rien laisser échapper. Ils me paraissent plus qu'intéressants. Ils s'engouffrent en moi, ils m'envahissent, ils m'occupent.

Francis Ponge, *Méthodes*, p.83.

Le paysage, sujet largement abordé par les artistes, mais aussi par les historiens de l'art, les philosophes, les géographes et j'en passe, demeure encore aujourd'hui une notion complexe aux multiples facettes. Car le paysage va au-delà du regard que l'on pose sur lui. Toute une histoire et une évolution du regard existent autour de cette notion qui, à prime abord, semble si familière. Ce chapitre propose de mettre en lumière certaines caractéristiques qui m'ont intéressée dans le paysage sans toutefois prétendre résoudre les problématiques actuelles que pose cette notion. Ainsi, dans ce chapitre je vais, d'une part, tenter de définir la notion de paysage à travers deux cultures distinctes, l'occidentale et celles de l'Asie orientale (plus particulièrement les cultures chinoise et japonaise). D'autre part, je vais aborder la notion de *décalage perceptif* dans mon travail vidéographique à travers le regard que je pose sur le paysage.

## 2.1 Le paysage : une pluralité de regards

Un des paradoxes du mot *paysage* en français, c'est qu'il désigne à la fois les choses de l'environnement et la représentation de ces choses. Alors, comment définir le paysage? Cette notion semble à priori simple mais se complexifie dès qu'on pousse un peu sa réflexion. En effet qu'est-ce un paysage? Est-ce une représentation de la nature? ou plus largement est-ce une façon de représenter l'espace qui nous entoure? Est-ce une construction culturelle ou une invention individuelle? En effet, le *regard* que l'on pose sur le paysage est multiple comme l'est d'ailleurs sa définition. Ainsi, c'est avec le concours de deux auteurs, qui à mon avis se complètent, Anne Cauquelin (philosophe) et Augustin Berque (géographe et orientaliste), que je vais définir *ma* notion de paysage.

Pour Anne Cauquelin, le paysage ne relève pas du sujet, mais plutôt de la culture. Selon Cauquelin le processus par lequel naît le paysage se réalise en fonction des schémas mentaux; il ne s'agit pas d'un regard innocent sur l'espace qui nous environne, mais d'un *projet*, issu de notre *arsenal culturel* et comme un tableau, formé par ses limites (le cadre), ses éléments nécessaires (les formes d'objets colorés) et sa syntaxe (symétrie et association d'éléments). D'un autre côté, Augustin Berque complexifie la condition d'existence du paysage qui selon lui relève de la notion centrale de *médiance*, soit (en simplifiant beaucoup) du rapport entre l'homme — comme sujet individuel ainsi que comme membre d'une collectivité — et l'espace naturel. À l'instar d'Anne Cauquelin, Berque considère la dimension culturelle dans la construction du paysage, mais il en ajoute deux autres : la dimension biophysique, c'est-à-dire une réalité déterminée par des conditions naturelles, et la dimension subjective, c'est-à-dire la perception phénoménale de l'espace.

Ce qu'il y a d'intéressant dans ces deux approches sur le paysage c'est essentiellement l'idée qu'il est le reflet d'un possible dialogue entre plusieurs dimensions constituant notre réalité; d'abord par la dimension physique et rationnelle du monde, « ce que je vois », ensuite par la dimension subjective du monde, issue de l'inconscient, autant individuel que collectif, « ce que je sens » et « ce dont je me souviens ». Ces éléments, selon mon interprétation constituent le paysage. Mais d'où vient cette façon de voir et de percevoir l'espace qui nous entoure? Quelle est la ou les origines de ce regard? En approfondissant ma recherche, je me suis penchée sur les différentes façons de percevoir et de représenter le paysage en Occident et en Asie orientale. Le choix d'examiner ces deux points de vue



provient du fait que la notion de paysage m'intéresse à la base en tant que métaphore de la recherche identitaire<sup>5</sup>. Ces deux façons de percevoir (et donc de représenter la réalité) dévoilent à la fois, l'écart, mais aussi la complémentarité de ces deux systèmes de représentation. Ainsi, c'est à travers la construction de *territoires subjectifs* — issus autant de la réalité présente que je filme, que de ce qu'Anne Cauquelin appelle «les plis de mémoire<sup>6</sup>», c'est-à-dire le *ça a été* — que surgit cette quête d'identité liée au mélange de cultures dont je suis issue.

La notion de paysage apparaît en Occident au XVe siècle, c'est-à-dire au début de ce que l'on considère aujourd'hui les temps modernes. Il est intéressant ici de noter que la notion de paysage concorde avec les découvertes des scientifiques modernes (Galilé, Descarte, Newton, etc..), période qui annonce une rupture entre le monde physique (la réalité intrinsèque des choses) et le monde phénoménal (la réalité de ces mêmes choses pour l'homme). Cette disjonction entre ces deux principes fondamentaux qui constituent la réalité (le monde physique et le monde phénoménal) changera le regard que les Européens porteront sur le monde en engendrant une dichotomie entre la pensée et le monde, entre l'esprit et la matière, bref, entre le sujet et l'objet qui caractérise la modernité.

C'est tout d'abord en peinture que seront représentés les premiers paysages; et pour qu'on puisse vraiment parler de *peinture de paysage*, il faudra que la représentation de l'environnement devienne le sujet principal du tableau. Ce basculement aura lieu en Occident au XVe siècle et annonce la découverte de la perspective qui se caractérise par une nouvelle façon d'ordonner les éléments dans l'espace de représentation. Les objets vidés en principe de toute subjectivité, créent l'illusion d'un espace réel construit par un point de vue unique : le point de fuite. Aussi, le cadre, qui coupe et découpe l'espace, pose des limites et contrôle le *trop plein* ou le *trop divers* qu'offre la nature, et va contribuer à cette mise à distance entre le sujet et l'objet. Tout point de vue subjectif est enlevé et la nature est mise à distance. Ainsi, l'oeil de l'observateur sera abstrait de la représentation, et à un niveau plus symbolique la position du sujet transcendera l'objet. Notons qu'en Europe, à la différence de la Chine, les représentations picturales du paysage ont précédé sa représentation

<sup>5</sup> Ici j'utilise le terme *recherche identitaire* dans le sens d'une définition du soi par rapport à l'environnement dans lequel nous évoluons.

<sup>6</sup> «Car cet originaire (la recherche du vrai) est à mes yeux composé de mille et mille plis, de mille et mille mémoires [...]», Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, 1989, p.21.



verbale. En Occident la représentation du paysage a longtemps été essentiellement liée à la vue, ce qui pourrait justifier, selon A. Berque, son origine picturale, alors qu'en Chine où la poésie paysagère a précédé la peinture, ce sont toutes les sensations et les sentiments d'une ambiance qui sont traduits en mots ou en peinture.

En Asie orientale l'apparition de la représentation picturale du paysage est bien antérieure à celle qui a eu lieu en Occident. C'est dans les premiers siècles de notre ère (environ 206 av. JC et 220 ap. J.C.) qu'apparaît en Chine une esthétique paysagère qui va vite se propager aux pays voisins comme la Corée, le Viêt-Nam et le Japon. Cette esthétique reposera sur l'exploration de la relation écosymbolique de l'homme avec les choses et non, comme en Occident, de l'agencement physique des objets de l'univers entre eux. En effet, au lieu de mesurer les phénomènes physiques pour en saisir les causes, le rapport au paysage en Asie orientale cherche à en saisir son principe, le *qi*, le souffle cosmique<sup>7</sup>: «Celui qui court à travers le paysage tout comme il court à travers le corps humain. Il intègre le microcosme au macrocosme en un tout organique.» (Berque, 1995, p.88-89).

Contrairement à l'Occident, on trouve en Asie orientale une vaste panoplie de synonymes qui définissent le mot paysage selon des subtilités différentes.(Berque, 1995, p.72-74) Par exemple le mot chinois *fengguang*, insiste sur la luminosité du paysage, *jingxiang* sur les formes et *fengzhi* et *jingse* sur l'attraction qu'il provoque. Qu'on retrouve dans les cultures d'Asie orientale de nombreux termes faisant référence au paysage relève principalement du fait que le paysage concerne tous les sens, non seulement la vue. Ce qui a aidé très certainement à codifier plus subtilement le lien entre l'homme et la nature. En ce sens, un thème commun dans l'esthétique picturale en Asie orientale est celui de visiter en esprit les paysages! Cela dénote une relation à l'environnement très différente à celle en Occident qui s'applique quant à elle à décrire et dépeindre ce qui l'entoure. Ainsi, la civilisation chinoise, plus que tout autre, a travaillé à reconnaître, définir, instituer et reproduire les lignes maîtresses de son regard sur l'environnement. Aussi, mon travail vidéographique s'inspire de cette façon de voir et de vivre le paysage et ceci particulièrement dans la vidéo *Mouvances* (2005) et l'installation *Passages* (2005) où le paysage acquiert une qualité plastique qui tente de *happer* le regardeur.

---

<sup>7</sup> Le principe du *qi* est abordé dans le chapitre I.1. du mémoire. On remarque que le *qi* est traduit de différentes façons selon les auteurs, ainsi F. Cheng, parle du *souffle-esprit*, et A. Berque du *souffle cosmique*.



En observant l'émergence de la notion de paysage en Occident et en Asie orientale, on note que ces deux visions diffèrent, mais ne se complémentent-elles pas aussi? D'une part, le système de représentation en Occident mise sur des stratégies donnant l'illusion de reproduire une vision objective du monde, c'est-à-dire sur ce que l'œil voit; d'autre part le système de représentation qu'on trouve en Asie orientale, mise sur des stratégies qui laissent une grande place à l'imaginaire et donc à une vision subjective du monde. Ces deux façons de percevoir et d'organiser l'espace qui nous environne, et par là même sa représentation, sont, dans mon travail vidéographique, présents surtout sous une forme de *dialogue*, va-et-vient entre deux réalités distinctes, une objective (le filmé) et une plus subjective (le filmé manipulé). Ce qui m'amène à me questionner sur la façon dont la vidéo crée cet espace dialogique dans ma pratique.

## 2.2 Le décalage perceptif : de l'espace perçu à l'espace représenté

Dans ma recherche actuelle sur la représentation du paysage, je tente de montrer, à travers une exploration essentiellement plastique, que ce n'est pas tant le paysage qui se transforme devant moi que mon rapport sensible à celui-ci qui change au fil de l'expérience que j'en ai. Ainsi, je transforme des spectacles naturels en spectacles artificiels, plastiques et spatiaux, en utilisant différentes stratégies de représentations qui s'incarnent par la vidéo. Le monde naturel devient alors matière première d'une expérience inédite qui n'a plus rien à voir avec la perception du « vrai » paysage : « En effet, ces paysages qui défilent dans les œuvres de Empain ne parlent pas tant du monde objectal, du monde en soi, que du monde tel que nous le percevons, de ce monde toujours filtré par l'ici-maintenant de la perception subjective. » (Jocelyne Lupien, 2006, Forum UQAM<sup>8</sup>) Ainsi, mon questionnement par rapport à la notion de paysage rejoint ma perception de l'espace qui m'entoure, autant par mon vécu que par mon trajet de vie. Dans ma pratique, le paysage filmé semble ainsi se transformer en une matière première qui me permettrait en effet de mieux comprendre ce rapport avec l'environnement. Mais comment ce rapport se matérialise-t-il dans mes œuvres? Dans la vidéo *Mouvances* (2005), j'aborde cette question en me mettant moi-même en

<sup>8</sup> Voir texte original au lien internet < <http://www.artmaitrise.org/forum2006/index.htm> > In Participants, Joanna Empain



relation, ou en dialogue, avec le paysage. Un lien étroit se tisse dans cette vidéo entre le paysage *vrai* et sa représentation, le paysage manipulé et altéré par la main même de l'artiste. (voir Fig.2.1)



Fig.2.1, *Mouvances*, 2005

Le point de départ de la vidéo *Mouvances* (2005) est une séquence panoramique d'un paysage boréal. Cette séquence filmée dans la région de Charlevoix lors d'une journée de pluie intense reflète cette sensation hypnotique que peut avoir le paysage lorsqu'on le fixe. Dans cette vidéo j'ai voulu mettre en relation l'idée *vraie* du paysage, c'est-à-dire la représentation la plus proche de la réalité (la séquence vidéo originale), et des séquences manipulées de ce même paysage. Au niveau formel, j'ai surtout travaillé avec des copies de copies de séquences de ce paysage boréal. Lors de la réalisation de cette vidéo, j'ai reconstitué le panoramique du paysage boréal en une série d'images fixes que j'ai imprimées et re-filmées en imitant le même mouvement panoramique que dans la séquence originale. S'effectue ainsi à travers l'altération de la séquence d'origine une distanciation qui souligne le décalage entre le filmé et le re-filmé et re-re-filmé. De plus, c'est en filmant mes mains par mégarde alors que je plaçais les impressions sur le mur de tournage, que j'ai décidé d'inclure ces séquences dans le montage final de l'oeuvre. L'idée d'introduire une partie de mon corps, ici les mains *caressant* le paysage, crée un rapport paradoxal entre le corps et le paysage. À la fois s'établit un lien d'intimité, car la manipulation des reproductions de ce paysage provoque selon moi un sentiment de proximité avec le lieu; mais cela provoque aussi un effet de distanciation, car le geste de coller et décoller l'image suggère l'idée du simulacre, et remet en question la véracité de ce paysage. D'une certaine façon, cette vidéo met en scène la question de l'échelle et donc notre propre rapport à la réalité. Le travail du son est très similaire à celui de l'image. C'est en partant des sons captés lors du tournage que j'ai construit une *atmosphère* sonore qui permet de souligner le passage d'une réalité à une autre.



Ainsi, dans la vidéo *Mouvance* (2005) le dialogue entre les deux espaces-temps, le filmé et le manipulé, incarne un décalage perceptif, autant temporel (temps réel/temps manipulé) que spatial (espace réel/espace subjectif) entre le paysage et sa représentation. Mais tout d'abord, qu'est-ce qui provoque ce *décalage* spatio-temporel? Ce qui importe dans mon approche du paysage est avant tout l'expérience que j'en retire lorsque je filme. Le filmé devient l'état brut de ma lecture sensorielle du paysage. C'est à travers le travail de l'image et du son que je cherche par la suite à reconstituer cette expérience souvent incomplète, car l'expérience appartient déjà au passé. Ce que j'essaye fondamentalement de faire ressortir dans la vidéo *Mouvances* (2005), présent aussi dans mes oeuvres précédentes, est ce *décalage* entre ce qu'on s'attend à voir et ce qui est donné à voir dans la vidéo. Bien que cela aille de soi lorsqu'on est dans le domaine de la représentation où la subjectivité *colore* systématiquement l'objet représenté, la tension que provoque cette attente m'intéresse particulièrement. Contemplation du paysage, attente du *beau* et du *sublime*, mais aussi peur de la déception? Effectivement, quand notre regard se pose sur le paysage et que quelque chose *cloche* survient un décalage, ou *le choc de la panne*, qui à cet instant précis peut faire surgir un *monde* jusqu'à là inconnu. (Cauquelin, 1989, p.92) Dans le déroulement de la vidéo *Mouvances* (2005) le fait d'alterner des images de la séquence originale avec des séquences manipulées provoque, selon moi, ce décalage provenant d'un manque ou d'une déception. Il est vrai qu'en regardant un paysage surgit parfois une envie de le capturer, même si ce n'est qu'un instant; mais il suffit qu'un bouleversement (un son de moteur, un poteau électrique, etc.,) se produise pour que ce paysage idéal s'évanouisse. Ainsi, cette idée de *panne* mène à un décalage perceptif, c'est-à-dire à une vision subjective de la réalité perçue, une autre réalité qu'on n'aurait en fin de compte jamais imaginé.

Comme je le mentionne plus tôt, la séquence initiale de la vidéo *Mouvance* (2005) présente une vision panoramique d'une forêt boréale inatteignable tout au long de la vidéo; d'où l'impossibilité de contempler le paysage comme on le ferait dans le lieu originel. Le regard s'égare et plonge dans une dimension subjective et intime, toute référence à la réalité se perd, du moins pendant quelques secondes. Sans l'apparition et la disparition de la séquence initiale, ce paysage ne serait qu'abstraction. Ce va-et-vient entre une réalité objective et subjective, dualité reliée aussi à celle occident/orient, que j'aborde précédemment, constitue l'oeuvre elle-même : contemplation du réel qui nous échappe constamment. Cette *panne* ou ce *décalage perceptif* annonce dans un certain sens

la perte du sujet lui-même (ici le paysage) pour laisser la place à la matière qui reconstitue le paysage, la vidéo.

Ainsi, dans *Mouvance* (2005) ce bouleversement dans la perception du paysage boréal, cette perte du sujet (le paysage), fait que la matière même de l'oeuvre (ici la vidéo) constitue une nouvelle réalité. Il s'effectue un glissement entre deux façons de représenter l'espace, l'occidentale, (représentation selon un point de vue unique) et l'orientale (représentation aux multiples points de vue). En effet, dans la vidéo *Mouvances* (2005) on passe d'une vision frontale et panoramique du paysage (la séquence originale), à une vision plus subjective du paysage où les repères se perdent, le point de vue devient subjectif par la superposition de plusieurs séquences vidéographiques placées les unes sur les autres. Ce type de représentation de l'espace peut faire penser à l'agencement de l'espace pictural chinois, ce qu'Augustin Berque nomme « la distance de profondeur (*Sheyuan*) » (Berque, 1995, p.145).

Ainsi, la notion de *décalage* spatio-temporel présent dans plusieurs de mes bandes, se matérialise par diverses stratégies visuelles et sonores qui tentent de rompre le déroulement initial de la séquence de base pour donner une nouvelle lecture de cet espace-temps. Par exemple, dans la vidéo *Mar...* (1998) le fait de multiplier par un effet de mosaïque la séquence de base (un gros plan de la mer filmée à partir du pont d'un bateau), amène à rendre abstrait et donc totalement subjectif, le lieu même qui est filmé. (voir Fig. 2.2)

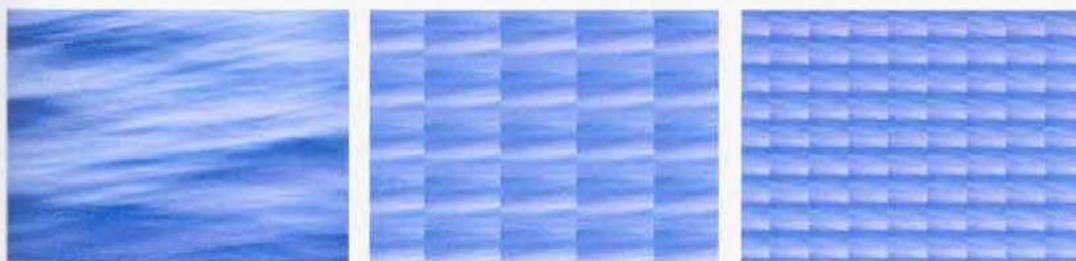


Fig. 2.2, *Mar...*, 1998



Aussi, dans *Syntonie d'un regard* (2004), la fragmentation de l'image vidéographique par des effets d'incrustation<sup>9</sup> suivant le *pattern* de la mire de télévision, contribue à créer un décalage, entre ce que l'on voit, un paysage fragmenté, et ce que l'on devrait voir, un paysage de bord de fleuve. (voir Fig. 2.3)

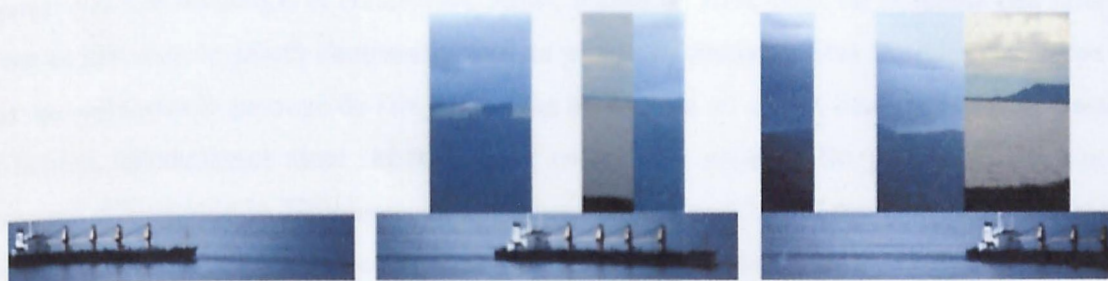


Fig. 2.3, *Syntonie d'un regard*, 2004

Dans la vidéo *Mouvance* (2005) c'est par des effets de surimpression et de mixage de plusieurs couches vidéo ainsi que par l'utilisation du ralenti que s'opère ce *décalage* autant spatial que temporel.

Ainsi, la notion de *décalage* offre de multiples possibilités au niveau plastique pour matérialiser ce va-et-vient entre une vision objective et subjective de la réalité, qui incarne à mon sens le dualisme entre une vision occidentale (plus rationnelle) de l'espace et celle orientale (liée à l'imaginaire).

### 2.3 Le paysage comme surface de création

Comme le précise Françoise Parfait dans *La vidéo, un art contemporain* (2001), c'est dans sa qualité de surface que la vidéo crée son identité *phénoménologique* et c'est par des effets de superposition d'images ou par des effets d'incrustation que va se définir, dans le travail de certains artistes, une *archéologie de la surface vidéographique en mettant à jour le caractère feuilleté* de la vidéo (Parfait, 2005, p.108). En effet, lorsqu'on superpose plusieurs couches vidéo d'un paysage par exemple, apparaît une profondeur normalement absente, qui peut être mise en relief par l'utilisation du ralenti, accentuant ainsi le décalage spatial ou temporel. Ainsi, visuellement, la superposition de

<sup>9</sup> [...]et *désincrustation*, car dans le cas de la vidéo *Syntonie d'un regard* (2004) il y a aussi une absence d'image.



couches donne un effet de flou qui subjective le regard qui se pose sur le paysage en l'amenant au bord de l'abstraction. Cette spécificité presque organique de la matière vidéo a amené certains artistes à manipuler le temps et l'espace réel (espace filmé). Par exemple dans la pièce *Nut'ka* (1996), Stan Douglas s'approprie un lieu réel, avec son histoire et ses événements, pour en réaliser un projet à la fois historique et conceptuel. Ainsi, il crée un entre-deux où la réalité (les faits réels qui ont eu lieu dans le passé) s'entremêle avec sa propre subjectivité. Stan Douglas superpose deux films qui décrivent le paysage de l'île de Nootka au Canada où eurent lieu les premiers massacres des Indiens, symbolisant ainsi un fait passé ramené au présent. De plus, à un niveau plus conceptuel, il manipule le déroulement des séquences filmées (film 35mm passé à la vidéo) pour créer un déphasage audio et vidéo (sauf lorsque les deux panoramiques se rencontrent). En effet, les deux panoramiques, animés d'un mouvement opposé, se superposent exactement à deux reprises pour chaque révolution de 360°, en donnant une image lisible, mais fugace du paysage; simultanément, les deux discours reconstitués de deux commandants datant de 1789, superposés de la même manière parlent d'une seule voix. Comme le décrit F. Parfait, «Les images de Stan Douglas correspondent à une mise au point mentale et non technique (décalage des deux instances incompatibles : la terre et les hommes, le pouvoir et sa violence), et à un projet conceptuel qui s'actualise dans les deux panoramiques contradictoires» (Parfait, 2005, p.346). L'oeuvre *Nut'ka* (1996) de Stan Douglas est significative en ce qui a trait à manipulation à la fois spatiale et temporelle de l'oeuvre, où l'image et le son en se superposant installent un espace subjectif que chacun peut s'approprier à sa façon.

Le travail sur la matérialité de la vidéo, média dont la spécificité temporelle permet d'altérer le filmé, est central dans un grand nombre de pratiques en vidéo : «la vidéo, c'est du temps, dans sa structure même, avant de l'être dans ce qu'elle représente. Parce que chaque point dont l'image est constituée est déterminé par une infime fraction de seconde durant laquelle le pinceau à électron l'<allume>, avant de passer au suivant. L'ensemble de ces fractions de temps donne une trame, puis une autre.» (Parfait, 2001, p.92.). Par contre la façon d'altérer cette réalité captée par la caméra est spécifique d'un artiste à un autre. En ce qui me concerne, je me suis intéressée dans ma pratique à la fois aux canons de représentation en Occident et en Asie orientale, et particulièrement à la représentation du paysage. Mieux comprendre l'origine de nos schèmes perceptifs enrichit et complète la relation *phénoménologique* que l'on entretient avec notre environnement. Ainsi, ce va-

et vient entre la perception objective de l'espace (le paysage tel qu'on le voit), et celle plus subjective (le paysage tel qu'on le perçoit avec tous nos sens, mais aussi notre culture, notre vécu, etc.), est très présent dans les oeuvres vidéographiques que j'aborde dans ce texte, et particulièrement dans *Mouvances* (2005), vidéo dans lequel apparaît le corps en relation (mais aussi en distanciation) avec le paysage. Ainsi, ce passage d'un point de vue à un autre, mouvement continu qui décale et altère la réalité filmée, demeure dans ma pratique une façon de représenter, très subjectivement, notre rapport à l'espace et donc à notre environnement, en constant réajustement. Le paysage en tant que mode sensible de notre rapport à l'environnement allie le monde objectif et le monde subjectif.



### CHAPITRE III

#### MISE EN ESPACE DE L'EXPÉRIENCE DU PAYSAGE VIDÉOGRAPHIÉ

«L'expérience ne concerne pas seulement la vue des choses et la prise de conscience de l'importance du cadre, mais aussi bien sûr, la structure mentale, la manière de voir et de se penser ou de considérer ce que l'on tient ou on touche du bout de son regard, comment on se déplace seul ou avec d'autres personnes en des espaces construits élaborés par une structure mentale.» (p.105)

Catherine GROUT, *Au milieu de tout, perception et vision du paysage dans l'art contemporain*, p.105

La notion de paysage évolue et se transforme selon les cultures et les époques qu'elle traverse influençant ainsi la façon de percevoir l'espace et par la même sa représentation. Mais à quoi cela correspond-il aujourd'hui, dans un monde où se côtoient diverses cultures, et qui propose donc différentes façons de percevoir la réalité? Nous évoluons dans une société complexe, aux multiples facettes. La mondialisation (autant économique, culturelle que politique)<sup>10</sup> est un phénomène à la fois riche, mais aussi complexe qui a transformé (et transforme encore) notre rapport au monde. En effet, cette ouverture au monde axée sur la mobilité, la vitesse et l'accès à l'information a modifié notre regard sur l'environnement et par là même sur le paysage. Alors, comment représenter l'expérience du paysage dans cette réalité marquée par la rapidité et le mouvement? Dans ce

---

<sup>10</sup> «Le terme *Mondialisation* désigne un processus historique par lequel des individus, des activités humaines et des structures politiques voient leur dépendance mutuelle et leurs échanges matériels autant qu'immatériels s'accroître sur des distances significatives à l'échelle de la planète. Elle consiste en l'interdépendance croissante des économies et contribue à l'expansion des échanges et des comportements. »  
<[http://fr.wikipedia.org/wiki/Mondialisation#Mondialisation\\_et\\_globalisation](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mondialisation#Mondialisation_et_globalisation)>

chapitre j'aborderai la question du paysage en tant que reflet de mon rapport au territoire, à travers la mise en espace de l'image et du son. Dans les oeuvres décrites précédemment j'aborde la question de la représentation du paysage à travers la monobande. Par exemple, dans les vidéos *Mar...* (1998), *Syntonie d'un regard* (2004) et *Mouvances* (2005) le dispositif de présentation de l'oeuvre est semblable à celui au cinéma; le regardeur assis dans une salle obscure *rentre dans le paysage* mentalement, son corps demeure immobile et la perception de l'oeuvre se fait essentiellement par le regard et l'ouïe. Mais qu'en est-il des autres sens? Dans la monobande le rapport du corps avec l'espace dans lequel se trouve le regardeur est passif. La mise en espace du paysage vidéographié amène de nouvelles problématiques que j'aborde à travers l'expérimentation des diverses possibilités plurisensorielles de l'expérience du paysage centrées sur la relation du corps avec l'espace environnant.

### 3.1 Spatialisation du montage temporel : de la monobande à l'installation

La vidéo *Mouvances* (2005) m'a permis de poursuivre ma recherche sur la représentation du décalage perceptif tout en amenant plus loin l'idée d'expérience plurisensorielle du paysage. En ce sens, ma recherche est axée essentiellement sur cet instant où se produit un basculement mental d'une vision objective du paysage, «je regarde le paysage», à une vision plus subjective où «je rentre dans le paysage». Ce basculement peut, à mon avis, être vécu différemment dans le cadre d'une installation, mais une question se pose alors : comment représenter ce passage d'une dimension à une autre en déployant le paysage filmé dans l'espace de *présentation* (du *cube blanc* à l'intervention *in situ*)? J'ai réalisé deux projets à partir desquels j'ai exploré différentes façons de représenter dans l'espace l'expérience du paysage par la spatialisation du montage temporel.

#### 3.1.1 Un parcours urbain

Le premier projet, *Ubiquités paysagères* (2005), consistait à exposer, dans la ville de Montréal, quatre images panoramiques, imprimées en grand format (36"X12 "), représentant un paysage boréal. (voir Fig.3.1)





Fig.3.1, *Ubiquités paysagères*, 2005

Ces images, ou *affiches-paysagères*, reconstituées à partir d'images fixes tirées de la séquence vidéographique originale utilisée dans le vidéo *Mouvances* (2005), donnaient un possible point de vue du paysage filmé. Trois des *affiches-paysagères* ont été posées sur le trottoir de la rue Sherbrooke entre les rues Saint-Denis et Sanguinet. Placées les unes après les autres d'est en ouest, elles visaient à suggérer l'idée du parcours. Une dernière affiche, posée sur la façade d'un bâtiment de la rue Sherbrooke au coin de la rue Sanguinet, s'offrait au regard des passants comme une fenêtre ouverte vers un ailleurs possible, un paysage naturel. Ce projet m'a permis d'expérimenter la relation entre le dispositif et le *spectateur* dans un environnement tout à fait nouveau dans ma pratique, l'espace urbain. Les *affiches-paysagères* posées dans l'espace de la ville proposaient un temps d'arrêt au passant ou du moins un ralentissement dans cet incessant va-et-vient urbain pour contempler le paysage boréal.

Bien que le rapport spectateur/oeuvre (que ce soit le passant, le regardeur ou le spectateur) ne soit pas au coeur de mon travail, il est inhérent néanmoins au déploiement de l'oeuvre dans l'espace, comme dans *Ubiquités Paysagères* (2005). Comme le précise Françoise Parfait :

Dans l'ensemble de ces dispositifs [elle parle des installations vidéo], non seulement « le regardeur fait le tableau », selon l'adage largement vérifié de Marcel Duchamp, mais il fait naître un espace cohérent, introduit du récit, participe à la construction de la représentation, dispose d'un espace critique, pose les questions lui-même, et sans prétendre y répondre — car l'art ne se conçoit pas sans une certaine opacité —, il peut avoir le sentiment d'une résolution. (Parfait, 2001, p.167)

Ainsi, ce travail expérimenté dans l'espace urbain m'a amenée à me confronter à la relation oeuvre/spectateur/lieu de présentation dans laquelle la question de l'échelle a été centrale en particulier dans le cas d'*Ubiquités Paysagères* (2005). En effet, lors de la pose des *affiches-paysagères* le rapport des images avec l'espace urbain et les passants a attiré mon attention quant à

la taille des images, leur nombre et la façon dont elles étaient disposées et mises en relation dans la ville. (voir Fig.3.2)



Fig.3.2, *Ubiquités paysagères*, 2005

Sans avoir résolu toutes ces problématiques lors de la réalisation du projet, j'ai tout de même enrichi et fait progresser ma recherche à propos de ce type d'intervention. En ce sens Francis Alÿs, dont l'oeuvre et particulièrement la façon de mettre en espace son expérience de la ville m'ont beaucoup inspirée<sup>11</sup>. Alÿs, sillonne l'espace urbain, l'observe et se l'approprie pour mieux donner par la suite son point de vue, qui reflète à la fois ses préoccupations sociales et politiques et son imaginaire. Ce processus, qui prend comme point de départ des détails anodins de la réalité urbaine (comme un sac en plastique dérivant dans les rues, les débris qui jonchent le sol, etc.), témoigne d'un travail méticuleux de conceptualisation et de documentation aboutissant à une mise en espace d'éléments issus de ces collectes comme des vidéos, des photos, des peintures, esquisses, etc. Le passage d'une réalité (celle de l'espace urbain parcouru) à une autre (la mise en espace de son expérience) m'a beaucoup intéressée. Par ailleurs, après la réalisation du projet *Ubiquités Paysagères* (2005), j'ai visité une exposition de Francis Alÿs au Musée d'art contemporain de Barcelone<sup>12</sup> qui m'a aidée à mieux comprendre concrètement comment l'artiste organisait ses *collectes urbaines* dans le musée.

<sup>11</sup> Francis Alÿs observe depuis bientôt vingt ans l'espace anthropologique et les situations sociales de la ville Mexico et en profite pour tisser des *fables urbaines*.

<sup>12</sup> Musée d'art contemporain de Barcelone (Espagne), 2005, *A peu del estudi*.



Alÿs avait tracé à l'intérieur de l'espace muséal un parcours dans lequel il conviait le spectateur à suivre pas à pas son expérience du Zocalo, le centre-ville de Mexico. Cette *trajectoire* se présentait sous forme de supports (diapositives, photographies, vidéos, peintures, notes, coupures de journaux, dessins, etc.) disposés à différents niveaux sur des mezzanines construites en bois industriel. L'oeuvre de l'artiste re-conceptualise et re-contextualise son expérience dans la ville en ayant recours à une structure narrative. En effet, par l'amalgame de différents éléments (documents, vidéos, photos, croquis, objets, etc.), Alÿs amène le spectateur à inventer sa propre version de l'*histoire*. C'est pourquoi les points de vues sur ses installations sont souvent multiples, et comme l'écrit Carlos Monsiváis dans l'ouvrage *El Centro histórico de la ciudad de México* (2005) :

L'installation c'est un acte artistique mais aussi une prophétie, l'accomplissement d'un souvenir de la mémoire immédiate, une approche (ou mode de lecture) qui transforme une découverte des formes en une reconsidération esthétique de l'urbain. Les installations d'Alÿs sont des paysages qui distribuent démocratiquement les points de vue et les interrogations.<sup>13</sup>(Monsiváis, 2005, p.20)

Ainsi, c'est le processus de création de Francis Alÿs (expérience/conceptualisation et documentation/re-contextualisation) qui m'a essentiellement interpellée quant à la mise en espace de l'expérience du paysage, en engendrant conséquemment une série de questions dans l'élaboration de mon projet final dont je parlerai un peu plus loin.

Dans le projet *Ubiquités paysagères* (2005), le rapport oeuvre/spectateur a été fondamental, il a aussi suscité toute une série de questionnements sur la notion de temps. En mettant en relation deux espaces opposés, le *paysage nature* avec le *paysage urbain*, je poursuis ma recherche sur le décalage entre la perception et la représentation du paysage, mais cette fois-ci en laissant agir un élément incontrôlable, le *temps* urbain. En effet, dans cette intervention urbaine la question du temps est abordée sous deux angles, d'une part la mobilité du spectateur (le passant qui va ralentir ou arrêter sa marche lorsqu'il voit les *affiches-paysagères*) et d'autre part la durée de l'intervention elle-même (le temps que prendront les *affiches-paysagères* à disparaître). L'altération des *affiches-paysagères* par les éléments aléatoires de la ville comme la météo ou l'intervention humaine (les pas sur les affiches, les graffitis, etc.) révélait la lente disparition du paysage littéralement *absorbé* par l'activité urbaine. Ce qui m'a amenée à documenter cette *disparition* du paysage en photo et en

---

<sup>13</sup> Traduit par moi-même

vidéo afin de préserver des traces. En décontextualisant le paysage naturel dans l'espace urbain, les *affiches-paysagères* sont devenues des marqueurs de temps; un temps en dehors du temps urbain, un temps fragile et nomade qui amenait une nouvelle lecture de l'oeuvre à chaque instant qui passait. (voir Fig.3.3)

Dans le travail vidéographique le temps est conditionné par la durée du montage temporel de l'image et du son. Dans le projet *Ubiquités paysagères* (2005), la notion de temps et de mobilité dépendait de facteurs extérieurs et aléatoires, ce qui me confrontait à une situation tout à fait nouvelle. Ce projet est ainsi devenu une expérimentation a éclairé ma réflexion sur la mise en espace de l'oeuvre dans l'espace urbain. Ce projet a été réalisé parallèlement à *Passages* (2005), une installation interactive qui a aussi suscité plusieurs interrogations.



Fig.3.3, *Ubiquités paysagères* 3, 2005

### 3.1.2 Un paysage interactif

*Passages* (2005), est une installation dans laquelle j'ai exploré la relation spectateur/oeuvre/lieu de diffusion à travers un dispositif interactif. Celui-ci présuppose un échange entre le spectateur et le dispositif. Cet aspect instruisait directement ma recherche sur la représentation de l'expérience du paysage faisant appel à la plurisensorialité. Le dispositif interactif avec lequel j'ai travaillé était composé d'une projection vidéo grandeur 1/1 et une série de 9 interrupteurs (détecteurs de mouvement) installés au plafond juste au-dessus de l'espace dans lequel se promenaient les spectateurs. Dès que les détecteurs étaient activés par la circulation de ces personnes, des séquences



vidéo de paysages déjà altérés infographiquement apparaissaient et se fondaient les unes dans les autres modifiant ainsi le paysage projeté. (voir Fig.3.4)



Fig.3.4, *Passages*, 2005

Dans ce projet j'ai exploré l'influence de l'environnement (le lieu, le nombre de personnes dans le lieu, etc.) sur la perception du paysage projeté tout en poursuivant mon expérimentation sur la mise en espace de l'expérience du paysage. Pour réaliser le dispositif interactif *Passage* (2005) j'ai tenu compte essentiellement de l'influence du nombre de gens dans l'espace et la mobilité de ces personnes; plus elles bougeaient ou plus elles étaient nombreuses dans l'espace, plus les couches vidéos s'accumulaient. Pour renforcer l'idée de l'influence du nombre de personnes et de leur déplacement sur la perception du paysage, j'ai créé trois différents plans (rapproché, moyen et éloigné) à partir de la même séquence qui s'activaient selon la position des spectateurs. À travers l'altération et l'accumulation des couches vidéo, le paysage devenait un reflet du mouvement présent dans le lieu de diffusion. En résultait un paysage où le filmé et le manipulé en s'amalgamant donnaient l'impression physique d'être dans le paysage. Cette expérience d'immersion n'était pas seulement due à l'interactivité du spectateur avec le dispositif, mais aussi aux séquences vidéos qui par leur qualité plastique presque éthériques nous amenaient à plonger dans le paysage, un peu à la manière chinoise, le *shanshui*, où l'agencement de l'espace pictural (les parallèles restent parallèles, les différents plans sont juxtaposés, le point de vue est multiple, etc.) amène le regard du sujet à vagabonder dans l'image et à rêver (Berque, 1995, p.145).

Le projet interactif *Passages* (2005) a soulevé une fois encore plusieurs questions par rapport à l'utilisation de l'interactivité. Un dispositif interactif est-il nécessaire pour rendre compte de l'expérience du paysage? Et par là même, est-ce que la notion d'interactivité est pertinente dans mon œuvre? La notion d'interactivité dans une approche plurisensorielle du paysage peut être



effectivement très intéressante à explorer, car la relation entre le réel et le virtuel questionne la perception même de la réalité. Actuellement se développent des dispositifs permettant d'interagir non seulement avec le corps, mais aussi avec d'autres éléments comme la chaleur, le son, l'eau; ce qui rend l'expérience interactive encore plus complexe et complète. Dans l'installation interactive *Moony* (2004)<sup>14</sup>, par exemple le spectateur en activant le dispositif provoque une émission de vapeur d'où apparaissent des papillons virtuels. La vapeur d'eau, phénomène naturel, joue le rôle à la fois d'écran et d'interface et crée un espace mystique, proche du rêve ou de l'hallucination qui allie le réel au virtuel. Ce dialogue entre les deux dimensions transforme notre rapport à la réalité en remettant en question nos propres schèmes perceptifs. En effet, les nouvelles technologies de l'image bouleversent le régime de représentation optique en instaurant un nouvel ordre visuel, qui donne lieu une nouvelle redistribution dans l'espace et dans le temps du sujet, de l'objet et de l'image. L'installation interactive *Passage* (2005) n'ébranle pas complètement cet ordre optique, car la réception de l'image reste toujours frontale, par contre l'altération du paysage est en lien direct (et en temps réel) avec ce qui se passe dans l'espace de diffusion. Ce *mode conversationnel* qui est selon Edmond Couchot, spécifique aux nouvelles technologies, supprime la distance séparant l'image du regardeur lors d'une représentation optique : « L'image n'est plus une chose qui se tient à distance, faisant écran entre le Sujet et l'Objet, mais elle est immédiatement accessible, transformable. » (Couchot, 2001).

Dans *Passage* (2005), comme dans l'intervention urbaine *Ubiquités paysagères* (2005) l'espace de création, c'est-à-dire l'espace dans lequel se déploie la vidéo et le son, devient alors un territoire de rencontres et de dialogues entre ce qui est naturel et ce qui est construit, ce qui a été et ce qui subsiste. En interactivité ce dialogue se réalise entre l'interface (les données gérées par l'ordinateur, les senseurs, etc.) et le spectateur. Je m'intéresse à ce rapport dans le cadre de ma recherche, mais entre des éléments plus formels, le rapport par exemple entre des images originales et des images manipulées, des images fixes et des images en mouvement ou entre le son et l'image. L'installation interactive *Passages* (2005) et l'intervention urbaine *Ubiquités paysagères* (2005), m'ont permis d'explorer de nouvelles stratégies de mise en espace de l'expérience du paysage. Bien que ces deux expérimentations n'aient pas donné d'oeuvres achevées, elles m'ont ouvert de nouvelles perspectives

---

<sup>14</sup> Réalisation Akio Kamisato, Satoshi Shibata & Takehisa Mashimo,  
<[www.ciren.org/ciren/productions/jouable\\_3/](http://www.ciren.org/ciren/productions/jouable_3/)>



qui viennent préciser mon projet de fin de maîtrise : créer des liens entre différents éléments faisant partie du même dispositif.

## 3.2 Recadrer le paysage, une reconfiguration du regard

Après avoir visité la mise en espace de l'expérience du paysage par une intervention urbaine (*Ubiquités paysagères*, 2005) et par un dispositif interactif (*Passages*, 2005) j'ai exploré l'idée de *recadrer le paysage* comme une nouvelle tentative d'*immersion plurisensorielle*. À travers l'utilisation d'écrans plats (LCD), j'ai entrepris une série d'expérimentations dans un espace de type *cube blanc*. Par la mise en espace d'écrans, j'ai voulu revenir à l'idée du cadre, métaphore de la *fenêtre* ou du *tableau*, qui comme on l'a vu dans le chapitre précédent (chapitre II), est une des *conditions* pour voir le paysage. Cette structure, propre à la vision occidentale du paysage, est un *des* éléments qui a conditionné notre regard et qui aujourd'hui tout en continuant à le faire, offre à mon avis de multiples possibilités de le transgresser. En effet, les écrans, objets de communication *omniprésents* dans l'espace urbain d'aujourd'hui, cadrent et recadrent l'espace (autant *physique* que *mental*) dans lequel nous nous mouvons. Nous vivons dans un monde où le facteur temps supprime la *notion* même d'espace. Plus nos rythmes de vie s'accroissent, plus la question de la mobilité, et de la *vitesse* change notre rapport même à l'environnement. D'ailleurs, comme le note Françoise Parfait dans *La vidéo: un art contemporain* (2001), le réel se perçoit de plus en plus à partir d'un point de *vue* en mouvement et selon des vitesses plus ou moins rapides en voiture, en train ou en avion. Elle *ajoute* même que les images en mouvement (du cinéma à la vidéo) ne se perçoivent que parce qu'*elles* disparaissent (Parfait, 2001, p.123). Paul Virilio aborde cette question de la *disparition de l'image* qui, selon lui, annonce la fin du système de représentation optique alors que l'alignement *spatial* et temporel du sujet, de l'objet et de l'image est bouleversé<sup>15</sup>. La perception de la réalité par l'*absence* de l'image est un autre aspect dans ma recherche actuelle que j'ai commencé à explorer à *travers* le *hors cadre*.

<sup>15</sup> « l'image n'existe qu'en fuite [...]. L'esthétique de la disparition c'est la fin d'un espace de représentation organisé par le point de fuite. », Paul Virilio, «Le regard et la mort», entretien avec Catherine Franclin, *Art Press* n° 82, juin 1984) In Françoise Parfait, p.123

Ainsi, en réfléchissant au rapport de la vitesse et de la mobilité, j'ai poursuivi mon travail sur le *décalage* perceptuel à travers la mise en espace de plusieurs écrans dans un même lieu de diffusion. Cette expérimentation a débuté en rassemblant des séquences de paysages capturés au gré de mes déplacements géographiques. Que ce soit lors d'une promenade en région ou lors de voyages à l'étranger, ces paysages sont la plupart du temps filmés d'une façon très méthodique pour que je puisse par la suite les agencer sans trop de difficulté. Ainsi, je privilégie de capturer des paysages naturels au point de vue très large filmés soit en panoramique, soit à partir d'un véhicule en marche. Je filme des espaces qui n'ont de préférence aucune spécificité esthétique ou identitaire, par exemple un bord d'autoroute ou une chaîne de montagnes. En résultent des séquences dans lesquelles les détails du paysage disparaissent, le rendant flou et d'une certaine façon *anonyme*. Je peux ainsi m'approprier plus aisément ces *paysages anonymes* filmés pour leur donner une identité propre. Ainsi, c'est à partir de ce type de séquences vidéo, que j'ai réalisé un montage avec lequel j'ai fait les premières expérimentations de mon projet de fin de maîtrise.

Comme je le mentionne brièvement dans le chapitre II<sup>16</sup>, la notion de paysage m'intéresse au départ en tant que métaphore de la recherche identitaire. Par ailleurs, Jean-Louis Genard aborde cette problématique dans son texte *Paysage et esthétique : de la représentation à la mise en scène* :

Les liens entre paysage et identité sont profonds. Ils se sont constitués dans la foulée du processus de subjectivation de l'expérience paysagère [...] Pouvant apparaître comme l'expression, le révélateur, la trace, la manifestation, d'une identité; comme l'inscription d'une culture, de pratiques, de modes de vie dans l'espace, le paysage sera résolument culturel. (Genard, 2004, p.57-58)

Dans une première expérimentation, j'ai alterné des images en mouvement (montages vidéographiques présentés sur trois petits écrans LCD de 7.5po.) et des images fixes (impressions numériques d'images fixes tirées de la vidéo). La mise en espace d'éléments fixes et en mouvement recréait, dans le lieu de diffusion, un espace dialogique entre deux temporalités, le *temps figé* et le *temps mouvement*. Ces deux temporalités tentaient de recomposer le décalage entre l'expérience de ce paysage et sa représentation. Le défi qui se posait alors était de trouver comment créer une mise en espace de l'expérience du paysage en alternant des images en mouvements et des images fixes installées à même les murs de l'espace de diffusion. (voir Fig.3.5) Bien que les écrans utilisés dans

---

<sup>16</sup> Chap II, p.2-3



ce premier dispositif m'aient semblé trop petits pour le projet final, j'ai pu néanmoins centrer mon travail sur la relation image fixe / image vidéo et m'apercevoir que le *dialogue* se réalisait bien entre les différents écrans et non entre les deux temporalités *images fixes/images mouvement*. Pourquoi alors ne pas alterner des images fixes avec des images en mouvement dans le montage même des différentes séquences présentées sur les écrans?



Fig.3.5, *Expérimentation 1*, 2006

En intégrant des images fixes dans cette première expérimentation du projet, je me suis penchée sur le travail photographique de David Hockney. L'artiste a réalisé dans les années 80 une série de photocollages représentant des espaces composés d'une multitude de polaroids pris à des temps différents. Je pense particulièrement à *Pearblossom Highway #1* et *#2* (1986), image d'une autoroute, où chaque polaroid reconstituant le paysage a été prise à une distance et à un moment différent pour donner une perspective aux points de vue multiples. Ces photocollages, inspirés selon l'artiste par le cubisme (représentation de points de vue multiples en peinture et en photo) et le futurisme (représentation picturale du mouvement), m'ont intéressée surtout au niveau du décalage temporel et spatial que suscite cet amalgame de points de vue et de temps dans une seule photo. Mais qu'en est-il de la représentation de ce décalage temporel en vidéo? Dans l'installation vidéo interactive *InTime, An interactive Timescape*<sup>17</sup> (2003) de Cyrille C. de Laleu, c'est le jeu de cadrage et de recadrage du paysage qui a retenu mon attention. Cette installation dont l'apparence ou l'état se modifie par la présence d'un ou de plusieurs spectateurs, est composée d'un paysage panoramique représentant le bord d'une rivière constitué de vingt-sept écrans. Chaque fenêtre (ou écran) reconstituant une partie du paysage se modifie par la présence du spectateur qui ainsi perçoit des décalages temporels dans chacune d'elles. À travers l'interaction du spectateur avec l'oeuvre,

<sup>17</sup> Voir <<http://www.la-kitchen.fr/installations.html>> In *InTime – An interactive Timescape*



l'artiste nous fait réfléchir sur la coexistence de nos espaces intimes et par là même sur la multitude de temps et d'espaces dans lesquels nous cohabitons. Comme dans le photocollage de David Hockney, ce dispositif interactif composé de multiples écrans aborde l'idée de collage temporel, avec des moyens où la technologie, ici l'interactivité, rend le décalage temporel encore plus concret.

C'est dans la deuxième expérimentation de ce projet que j'ai poursuivie l'exploration du dialogue entre différents temps et espaces. D'une part, j'ai retravaillé le montage des séquences vidéographiques représentant les paysages en ayant à l'esprit que la diffusion s'effectuerait à partir de deux écrans installés côte à côte. J'ai repris les mêmes séquences que celles utilisées dans le premier test et je les ai remontées en y ajoutant de nouvelles images vidéo. La première séquence ajoutée, une reconstitution d'une des panoramiques en images fixes re-filmée, accentuait la sensation de *décalage* temporel et spatial (donc de perte de la matière filmée). (voir Fig.3.6)



Fig.3.6, *Expérimentation 2.*, 2006



Fig.3.7, *Expérimentation 2.*, 2006

La deuxième séquence, un gros plan d'un visage qui passe de droite à gauche, aborde à travers l'apparition d'une partie du corps, la question de l'échelle. (voir Fig.3.7) L'intervention du corps dans l'image vidéographique est présente dans plusieurs de mes bandes, dont *Mouvances* (2005) où une main passe au ralenti sur le paysage boréal. Ces types d'intervention intensifient le décalage entre l'espace réel et l'espace représenté en jouant sur l'échelle du paysage par rapport au corps. À titre d'exemple, une oeuvre, selon moi, marquante au niveau du rapport entre le corps et l'espace est *Scale*<sup>18</sup> (1995) d'Irit Batsry. Cette vidéo démontre comment la présence de la figure humaine, même minuscule et mal définie, semble toujours changer la perception de l'espace autour d'elle. Par l'accumulation de couches vidéographiques successives, la perception de la réalité des silhouettes se mouvant dans un espace s'altère. De plus, le travail de la texture de l'image vidéographique, ici

<sup>18</sup> Voir catalogue <<http://www.exquise.org/>> In Irit Batsry



l'utilisation du ralenti et du mixage d'images, nous guide vers un espace dépourvu de matérialité pour mieux exprimer l'énergie qui se dégage de ces corps. (Parfait, 2005, p.125) C'est pourquoi, dans la plupart de mes œuvres vidéographiques, la temporalité des séquences est travaillée en fonction d'une perception dimensionnelle de l'image que la vitesse normale ne nous permettrait pas de voir. Le ralenti permet d'accéder visuellement à un niveau de perception autre que celui qui intervient dans la réalité. Dans *Mouvances* (2005) par exemple, le ralenti ajouté à la superposition de couches vidéo donne l'illusion d'une profondeur dans le paysage rappelant l'imagerie chinoise dans laquelle l'espace a très souvent une apparence éthérée. Dans mes expérimentations actuelles, le ralenti agencé à des accélérés permet de créer un rythme qui donne l'impression à la fois de pénétrer et de s'extraire d'une temporalité ou d'un espace à un autre. L'altération de la vitesse normale apporte une texture à l'image vidéographique qui fait apparaître des détails insoupçonnés qui stimulent l'imaginaire de chaque regardeur.

Pour compléter ce travail sur le *décalage* temporel et spatial dans la représentation du paysage, j'ai réalisé une bande sonore constituée à partir de deux sources différentes; la première source, composée de sons issus du tournage, situe les images de paysages; la deuxième formée de bruits de pas qui se déplacent dans un espace similaire au lieu de diffusion, localise (ou déstabilise) le spectateur dans l'espace. On notera que dans *Ubiquités paysagères* (2005) et *Passages* (2005) le son était inexistant. Lors de la création de ces explorations le son ne me semblait pas nécessaire. Dans *Ubiquités paysagères* (2005), par exemple, l'ambiance sonore de la ville était suffisante. D'autre part, dans *Passages* (2005) le dispositif était déjà assez complexe et fonctionnait bien sans ambiance sonore. Toutefois, dans le cadre de mon projet final, et puisque je m'intéresse à une approche plurisensorielle dans la mise en espace de l'expérience du paysage, la matière sonore s'impose afin de refléter les multiples couches de perception de ces différents espaces-temps.

Je poursuis donc une exploration, à travers la mise en espace de la vidéo et du son, les différentes alternatives pour représenter un paysage constitué d'un amalgame de temps et de lieux — métaphore de la mobilité et de la vitesse — qui accompagnent le regard porté sur l'environnement actuel. En tentant de *recadrer* le matériel capturé (l'audio et la vidéo), je reviens à la notion de Vide introduite dans le premier chapitre. Dans ces expérimentations, le Vide s'incarne dans ce que j'appelle le *hors cadre*, intervalle entre divers éléments qui forme un tout : «Le cadre réclame son hors cadre comme son élément constitutif, sa condition nécessaire. » (Cauquelin, 1989, p.125).

Ainsi, par l'utilisation des écrans plats *accrochés* aux murs d'un espace de type *cube blanc* je tente de revenir à l'idée du tableau où l'information se retrouve autant dans le cadre que hors du cadre. (voir Fig.3.8)

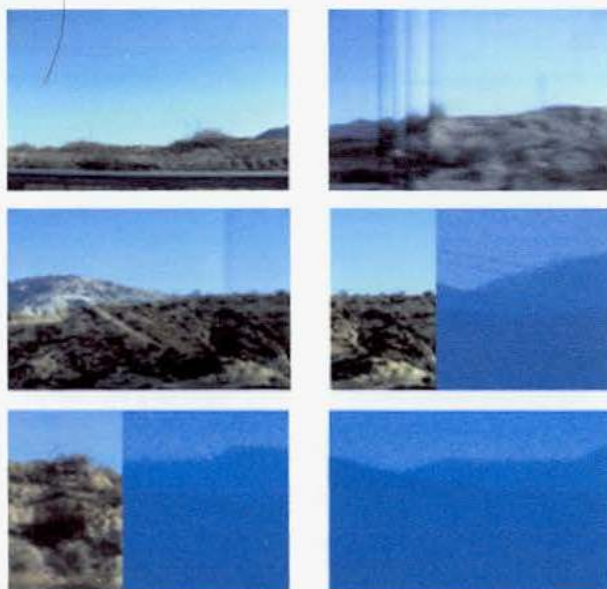


Fig.3.8, *Expérimentation 2* (simule deux écrans), 2006

Dans les expérimentations de mise en espace que je réalise actuellement avec les écrans plats, je m'inspire de l'idée du diptyque ou de la peinture chinoise. Ces modes de cadrages dans lesquels l'image (ou le sujet) se dévoile au regard autant dans le cadre que hors du cadre engendrent, à mon avis, un mode de lecture aléatoire générant différentes lectures.

Ainsi, je cherche par ce type d'exploration à transgresser les limites du cadre pour créer une ouverture vers un imaginaire propre à chacun : «Ce travail [de reconstruction] se poursuit souvent au-delà de la présence de l'installation, ça travaille tout seul, comme le rêve ou l'inconscient» (Parfait, 2001, p.167).



Aussi, Catherine Grout, dans sa conclusion de *Au milieu de tout, perception et vision du paysage dans l'art contemporain*, précise ceci :

Il est ainsi décisif de savoir distinguer parmi les constructions, les systèmes, structures et divers encadrements, ceux qui nous restreignent, nous dominant, nous placent dans une relation d'assujettissement, de ceux qui nous permettent de faire l'expérience de notre liberté et qui favorisent l'expérience de la pluralité, ceux en lesquels nous avons le sentiment d'être allégés, de respirer et de pouvoir nous mouvoir avec les autres. (Grout, 2004, p.107)

C'est pourquoi le cadre, le re-cadrage ou le *hors-cadre* représentent tous des procédés qui, à mon avis, ouvrent diverses possibilités de *transgresser* le filmé en offrant d'autres façons de *lire* le paysage.

Ainsi, par la mise en espace du paysage vidéographié, j'explore le passage, ou même le dialogue, entre voir le paysage et en vivre l'expérience et cela par un *re-cadrage* autant temporel que spatial. En effet, ces trois projets où l'interactivité, le parcours dans la ville et l'idée de recadrer l'espace filmé sont autant de façons de voir que de percevoir le paysage et donc de représenter le paysage d'aujourd'hui, me permettant de poursuivre ces expérimentation avec la mise en espace des écrans plats grâce auxquels je compte approfondir mon idée de déployer dans l'espace l'expérience du paysage.

## CONCLUSION

Cette recherche m'offre la possibilité d'explorer la question de la mise en espace de l'expérience du paysage en vidéo et en installation. Par l'utilisation de la notion de *décalage* comme un déphasage autant temporel que spatial du paysage filmé, j'ai réalisé une série d'expérimentations qui ont engendré une réflexion non seulement sur la mise en espace de l'expérience du paysage, mais également sur notre perception de la réalité en fonction de facteurs autant individuels (le vécu, l'origine, etc.) que collectifs (la culture, la société, la géographie, etc.). En effet, cette façon innée que nous avons de percevoir la réalité qui nous environne, ce qu'Anne Cauquelin nomme un «donné de soi» n'est en fait qu'une reconnaissance de nos schèmes mentaux :

Sentiment [ « *le donné de soi* »] d'autant plus puissant que la mémoire subjective liée aux impressions de l'enfance, la langue que nous parlons, le contexte où nous apprenons à déchiffrer le monde, fait cause commune pour objectiver la perception. (Cauquelin, 1989, p.20)

À l'origine, je suis revenue aux prémices de mon sujet de recherche (mon rapport à la peinture et son influence dans mon travail vidéographique) et me suis intéressée aux différents systèmes de représentation propres à la culture occidentale et aux cultures de l'Asie orientale. La partie théorique m'a amenée à reconsidérer le regard que je porte sur le paysage et a engendré une série de projets vidéo, dans lesquels j'ai exploré, à partir d'un point de vue pictural empreint de différentes cultures, le *décalage* qui se produit entre la réalité filmée et sa représentation. Premièrement j'ai réalisé deux monobandes (*Syntonie d'un regard*, 2004 et *Mouvances*, 2005) dans lesquelles l'expérience du paysage s'incarne d'une façon plus abstraite et subjective, avec la manipulation du matériel filmé (traitement de l'image, manipulation de la vitesse, montage, etc.). Et en second lieu, j'ai réalisé deux types de mise en espace de l'expérience du paysage : l'intervention urbaine *Ubiquités paysagères* (2005) et le dispositif interactif *Passages* (2005), œuvres dans lesquelles s'est établi un *dialogue* entre les différents éléments de l'oeuvre (image, vidéo, audio, interface, etc.) et le (ou les) regardeur(s) (passant, spectateur, etc.).



J'ai pu constater en réalisant ces projets que chaque type de dispositif apporte des problématiques nouvelles à résoudre et offre donc une multitude de possibilités de mettre en espace l'expérience du paysage. La monobande demande un travail subtil au niveau de l'image et du son, car le rapport du regardeur avec l'oeuvre se maintient dans toute la durée de la vidéo. Dans l'intervention urbaine, c'est le lien entre les éléments constituant l'oeuvre (ici les *affiches paysagères*) et le lieu (ou les lieux) qui devient primordial. Alors que dans l'installation interactive, le rapport du spectateur avec le dispositif devient central, puisque la programmation de l'interface interactive *guide* d'une certaine façon ses faits et gestes. Finalement dans la mise en espace d'écrans plats, le *hors cadre*, ou le Vide entre chaque élément de l'installation, engendre un dialogue comparable à l'accrochage de tableaux dans une galerie où chaque oeuvre tout en étant indépendante est en relation avec les autres.

Le rapport dialogique entre les différents éléments constituant l'oeuvre (l'image vidéo, l'audio, etc.) opère, dans ces projets, une *reconstruction* du paysage. En cela le paysage devient un reflet de notre rapport à l'espace et à l'environnement dans un constant réajustement temporel et spatial par l'évolution de notre rapport à la réalité. Dans notre société, l'image représente une réalité non seulement phénoménale, mais aussi physique donnant de plus en plus la possibilité de créer (ou de simuler) des mondes imaginaires (jeux, interactivité, environnements virtuels, etc.) (Berque, 1995, p.160-161). En effet, les technologies actuelles (dans les modes de communication et de transport) en maîtrisant de plus en plus notre réalité physique modifient notre façon de percevoir la réalité (et donc de la représenter) en offrant la possibilité à l'être humain de construire matériellement ses mythes. Le réel et le virtuel se confondent et l'écart entre la réalité et sa simulation devient de plus en plus floue. Ainsi, contrairement à l'époque de la Renaissance, l'homme ne se tient plus à distance de la nature il est dans le paysage, non seulement physiquement, mais aussi mentalement.

C'est dans cet esprit que je poursuis ma recherche en vidéo, et plus encore en installation, en créant des paysages hybrides, amalgame de différentes réalités dans lesquelles le naturel et l'artificiel dialoguent. Loin des postures de dénonciation ou des polémiques écologiques, ma démarche tente de mettre en place un type de paysage, mouvant, changeant et instable, reflet de mon propre rapport au temps et à l'espace à l'intérieur duquel vitesse et contemplation se côtoient et interagissent. En ce sens-là mon travail actuel vise, par la mise en espace de la vidéo et du son, à poursuivre une réflexion sur la rapide transformation de notre environnement et par là même sur l'impact que cela provoque sur notre inconscient. Nous vivons dans une société dans laquelle il devient facile de

confondre le réel et le virtuel, et où l'écart, de plus en plus flou, entre la réalité et sa simulation engendre un rapport marqué par une vision symbolique et métaphorique de la réalité.



## BIBLIOGRAPHIE

- ASSELIN, Olivier. 2004. « Écrans numériques ». In *Parachute : Écrans numériques*. En ligne  
<<http://www.parachute.ca/public/+100/113.htm#asselinfr>>. Consulté le 15 avril 2006.
- BARRON, Stephan, *cours sur l'art vidéo*. En ligne,  
<[http://stephan.barron.free.fr/art\\_video/viola\\_chott\\_el\\_djerid.html](http://stephan.barron.free.fr/art_video/viola_chott_el_djerid.html)>. Consulté le 20 avril 2006.
- BELLOUR, Raymond. 1984. «Bill Viola, où va la vidéo?». In *Stephan Barron : cours sur l'art vidéo*. En ligne, <[http://stephan.barron.free.fr/art\\_video/viola\\_interview.html](http://stephan.barron.free.fr/art_video/viola_interview.html)>. Consulté le 29 mars 2006.
- BELLOUR, Raymond, *L'image dans la main*, 1984. En ligne,  
<[http://stephan.barron.free.fr/art\\_video/viola\\_interview.html](http://stephan.barron.free.fr/art_video/viola_interview.html)>. Consulté le 29 mars 2006).
- BERQUE, Augustin. 1995. *Les raisons du paysage, de la Chine antique aux environnements de synthèse*. Paris : Hazan, 193p.
- BLASER, Christophe, et Daniel Girardin. 1998. « L'espace cubiste dans les collages de Hockney »  
In *David Hockney, Retrospektive Photoworks*. En ligne  
<<http://www.elysee.ch/articles/article26.html>>. Consulté le 12 août 2006.
- CAUQUELIN, Anne. 2000 [1989]. *L'invention du paysage*. Coll. « Quadrige », Paris : Presses universitaires de France, 181p.
- CHENG, François. 1979. *Vide et plein, le langage pictural chinois*. Coll. «Essais», Paris : Ed. du Seuil, 157p.
- COUCHOT, Edmond. 2001. *Sujet, Objet, Image*. (Texte originellement publié dans les Cahiers internationaux de Sociologie, vol. LXXXII, 1987) p.85-97. En ligne  
<<http://www.olats.org/livresetudes/etudes/couchot1987.shtml>>. Consulté le 22 octobre 2005.
- GENARD, Jean-Louis. 2004. «Paysage et esthétique : de la représentation à la mise en scène». In *Le paysage à la croisée des regards: Actes du colloque Le paysage: définition, protection et gestion* (Bruxelles 2004), sous la dir. de Daniel Vander et FrédéricVarone, p.35-61. Bruxelles : La lettre volée.
- GROUT, Catherine. 2004. «Au milieu de tout, perception et vision du paysage dans l'art contemporain». In *Le paysage à la croisée des regards: Actes du colloque Le paysage: définition, protection et gestion* (Bruxelles 2004), sous la dir. de Daniel Vander et FrédéricVarone, p.89-107. Bruxelles : La lettre volée.

- JONES, Dalu. 2006. «La Cina e l'Occidente». In *Arte contemporanea Cinese*, sous la dir. de Dalu Jones et Filippo Salviati, p. 9-31. Milano : Mondadori Electa S.p.A.
- LUPIEN, Jocelyne. 2006. «États d'images : décalages, intervalles, tensions». In *Forum 2006*, (Université du Québec à Montréal, Québec). En ligne  
<<http://www.artmaitrise.org/forum2006/index.htm>>. Consulté le 27 janvier 2006.
- PARFAIT, Françoise. 2001. *La vidéo: un art contemporain*. Paris : Ed. du regard. 367p.
- MONSIVÁIS, Carlos et Francis detto ALŸS. 2005. *El Centro histórico de la ciudad de México*. Barcelona: Turner & MACBA, 138p.
- RANEY, Karen. 2003. *Art in question*. London and New York : Continuum, 276p.
- TOWNSEND, Chris. 2004. *The art of Bill Viola*. London : Thames & Hudson, 223p.
- VANDER, Daniel et Frédéric VARONE. 2006. «Introduction, Le paysage : polysémie du concept, pluralité des approches». In *Le paysage à la croisée des regards: Actes du colloque Le paysage: définition, protection et gestion* (Bruxelles 2004), sous la dir. de Daniel Vander et Frédéric Varone, p.7-16. Bruxelles: La lettre volée.
- VANDIER-NICOLAS, Nicole. 1982. *Esthétique et peinture de paysage en Chine (des Origines au Song*. Paris : Ed. Klincksieck, 147p.
- WIKIPEDIA, Encyclopédie virtuelle. *Mondialisation*. En ligne  
<[http://fr.wikipedia.org/wiki/Mondialisation#Mondialisation\\_et\\_globalisation](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mondialisation#Mondialisation_et_globalisation)>. Consulté le 3 août 2006.



## ANNEXE

### DVD

Sélection d'œuvres vidéographiques (1998-2005) et documentation de l'exposition de fin de maîtrise

- *Mar...* / vidéo / 3'17" / 1998
- *Syntonie d'un regard* / vidéo / 3'39" / 2005
- *Mouvances* / vidéo / 3'25" / 2005
- *Paysages discontinus* / installation vidéo et audio surround (documentation) / 2006





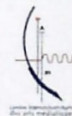
# Joanna Empain

## Paysages discontinus

arts médiatiques

du 16 novembre au 17 décembre 2006  
vernissage, jeudi 16 novembre 2006 à 17 h

Maison de la culture de Notre-Dame-de-Grâce, 3755, rue Botrel (métro Villa-Maria)  
Horaire : mardi au jeudi : 13 h à 20 h et vendredi au dimanche : 13 h à 17 h  
Renseignements : 514 872-2157, [ville.montreal.qc.ca/culture](http://ville.montreal.qc.ca/culture)



# Joanna Empain

## Paysages discontinus

arts médiatiques

du 16 novembre au 17 décembre 2006  
vernissage, jeudi 16 novembre 2006 à 17 h

Maison de la culture de Notre-Dame-de-Grâce, 3755, rue Botrel (métro Villa-Maria)  
Horaire : mardi au jeudi : 13 h à 20 h et vendredi au dimanche : 13 h à 17 h  
Renseignements : 514 872-2157, [ville.montreal.qc.ca/culture](http://ville.montreal.qc.ca/culture)

